

# Pensador de mosaicos

## Entrevista a Roberto Papetti

Roberto Papetti juega y enseña a jugar desde el centro “La lucertola” de Ravenna (<http://www.racine.ra.it/lucertola>), aunque en el último mes ha estado de viaje: visitó Brasil con el objetivo de dar tres conferencias en la escuela italiana de Belo Horizonte con ocasión de la semana de la cultura italiana. Como acostumbra a pasar, la inmensidad del país y –sobre todo– de sus habitantes, acabó tragándose durante tres semanas y llevándolo de Belo Horizonte a Guarulhos, Sao Paulo, Campinas y Río de Janeiro.

La actividad ha sido la de siempre: conferencias y talleres para niños de primaria, secundaria, estudiantes universitarios, profesores y padres. Con ellos habló de tres temas que le apasionan: la relación entre juego, arte y ciencia; la relación entre juego y matemática y la historia del mosaico, porque entre otras cosas, este señor cuya vida no podría desarrollarse de manera más clara alrededor del juego, empezó siendo mosaicista, o lo que es lo mismo: pensador de mosaicos.

¿Lo más difícil del viaje? “Probablemente el encuentro de Sao Paulo frente a un público de niños y adultos; si unos quieren jugar, los otros piden explicaciones; la gracia está en suscitar en ambos la participación lúdica”, cuenta Roberto Papetti en conversación telefónica.

Pudimos dialogar con él a la vuelta de su viaje, y lo encontramos a la hora de la cena, recién llegado de un museo de la civilización campesina en la ciudad de al lado. Su relación con el mundo campesino y con la tradición, es evidente en la producción de un libro como *Giocattoli nella stanza di Ettore (Juguetes en la habitación de Ettore)*. El tal Ettore del título, no es otro que Ettore Guatelli, un maestro de primaria de familia campesina, coleccionista de cosas e historias, museógrafo que

relaciona cosas y objetos; arraiga en su valoración de la tradición: “La tradición es siempre una invención y, aun así, los juguetes son siempre los mismos. No se inventan cosas nuevas, incluso el reciclaje es parte de la tradición”. Roberto Papetti conjuga tradición y artesanía, tanto que en el centro “La lucertola”, el núcleo central no es otra cosa que el taller de carpintería. Allí se fabrican los juguetes.

Espíritu lúdico, diálogo, artesanía, tradición, con esto deberíamos tener casi todos los fundamentos de su trabajo, casi. Porque todavía no damos con la esencia del juego. El detalle que nos falta es preguntarnos el tamaño de la maleta que Roberto lleva consigo cada vez que se encuentra con niños para jugar, o quizá será mejor preguntarse si siempre es necesario que lleve esa maleta. La verdad es que no. El juego se hace con juguetes pero también con palabras e historias, ya que, como él mismo dice, “el sonido mismo es un juguete”. Autor de *Son caduto nel pasticcio (He caído en el desaguisado)*, antología de poesía, se declara fascinado por las infinitas posibilidades de la poesía lúdica, por la sonoridad y el ritmo, por la poesía del *non sense* y por un poeta en particular, Velimir Khlebnikov, que describe así: “Un gran poeta ruso, era amigo de Mayakovski. Murió todavía joven y en la miseria. Ha sido el mayor experimentador del lenguaje poético en la época de la revolución. Era un personaje extraño: un trotamundos, solitario, vivía casi como un vagabundo. Tenía una funda en la que guardaba todos sus poemas, y ésa era su almohada, ya que dormía por la calle. Un poeta extraordinario”.

Quizá, tras su manera de pensar, no tendría que sorprender que apareciera el nombre de Bruno Munari. Dice Papetti: “He coincidido con Munari en dos

Ariana Squilloni

Editora, investigadora y autora de literatura infantil y juvenil (en este orden y no por la calidad sino por la cantidad). En la actualidad ha emprendido el proyecto A buen paso, con cuatro títulos que hacen honor al título de esta pequeña editorial

Roberto Papetti  
*Tintinnabula. Giocattolomuseo*  
Bologna: Artebambini, 2006  
[www.rivistadada.it](http://www.rivistadada.it)



ocasiones en relación a la formación de maestros, con mucha humildad me he puesto a su disposición llevándole el material. Lo he observado mientras trabajaba con adultos y niños, creo que nos ha transmitido a todos que las cosas que el arte puede buscar y enseñar son pocas pero insustituibles: mirar a la naturaleza fuera y dentro de nosotros; relacionar hechos personales y hechos generales; darle importancia tanto a las pequeñas cosas como a las grandes; considerar nuestros propios límites y vicios y los de los demás; encontrar las proporciones de la vida y el lugar del amor en ella, y su fuerza y el ritmo que le impone la muerte, la manera de pensar en ella o de evitar hacerlo. El arte puede enseñar la claridad, la piedad, la tristeza y la ironía. El humorismo y muchas otras cosas tan necesarias como difíciles”.

Lo que sigue son reflexiones de Roberto Papetti, con sus propias palabras, sobre el centro “La lucertola” (lagarto en español) que ya tiene más de quince años de vida, su relación con las dinámicas del mundo contemporáneo y lo que le preocupa realmente —es un decir—: el juego de las canicas, su pasión de infancia que lo ha impulsado a crear la “Universidad de las canicas”, y finalmente sobre el profesor Baldazar, su alter ego.

Cierto es que después de repasar sus palabras el lector podría llegar a la conclusión de que el mundo de Papetti se compone de pequeñas piezas y que resulta

—casi— imposible unir las entre sí, sin embargo hay que recordar que para este italiano de espíritu viajero la vida es algo más que una sucesión de días. Ya lo dijo el propio Papetti: “Empecé haciendo mosaicos”. Muchos años después sigue empeñado en lo mismo: crear diminutos mundos con las puntas de sus dedos.

## El porqué del lagarto

El lagarto, animal elegante y hermoso es una pequeña serpiente, un duende, un antiguo drago, un ser que vive de sol y calor, una pequeña criatura indómita y salvaje. Vive cerca del hombre de una forma problemática, de alguna manera su futuro ya está decidido. Carlos Emilio Gadda dice: “El dinosaurio salido del museo se encontró con el lagarto que aún no vivía allí. Dijo: ‘Hoy yo, mañana tú’”. En el pasado a los niños les gustaba atraparlo, aunque entre ellos no faltaran los que eran capaces de encontrar la manera de hacerse amigos suyos. Nos hemos apropiado de este animal como tótem y amuleto de buena suerte para un trabajo provechoso con niños y escuelas. Le hacemos al lagarto una profunda reverencia (de hecho, de todas las actitudes posibles en el ámbito educativo, la que más nos interesa es el homenaje ceremonial), y en su honor le hemos puesto el nombre al centro de juego y ecología de Ravenna.

## De la ecología a la ecología del juego

Este taller nace dentro de un centro integrado de servicios del Ayuntamiento de Ravenna en 1993, siguiendo el modelo de las *Maison de la culture* francesas y de los *Teacher Center* anglosajones. Eran los años de la ecología y de los movimientos que traían a Italia las primeras luchas para la defensa del medioambiente y la promoción de una cultura científica estrechamente atada a la cultura medioambiental.

En esos años la ecología era un tema muy importante en el ámbito escolar y muchos profesores pedían formación y deseaban ponerse al día sobre la didáctica del medioambiente. Deseaban conocer y moverse por el entorno natural de su propia región, que increíblemente les era casi completamente desconocido.

De esta manera descubrieron el territorio en su vertiente física y biológica, a través de la divulgación de conocimientos científicos y naturales, hecho que les lle-

varía a tomar conciencia de la necesidad de combatir en defensa de la vida y de la calidad de la vida en la ciudad, y también a pedir que se crearan parques y oasis naturales, a defender y valorar el paisaje, a luchar para preservar las dunas de la costa de la región donde la especulación edilicia era salvaje.

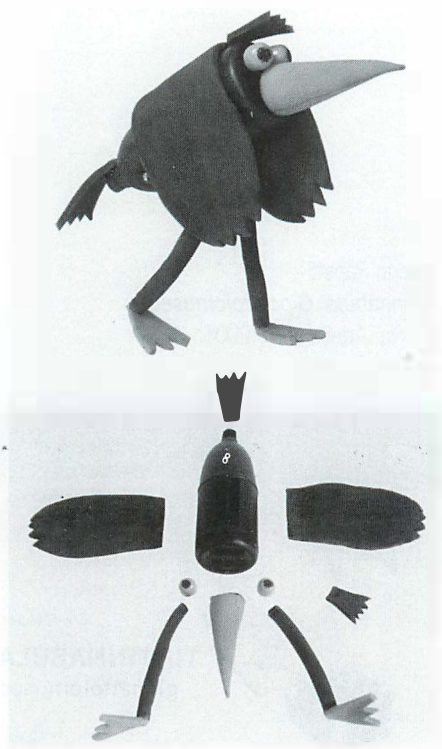
En esos años iban tomando forma módulos operativos experimentales que, basándose en condiciones logísticas y participativas, dejarían entrar a la escuela el punto de vista del territorio, o dicho con una terminología burocrática, un sistema de formación integrado escuela-territorio. Se experimentaba con planos de intervenciones originales que, junto con la escuela, involucraban instituciones, organizaciones sociales y recreativas, y que en la cultura medioambiental encontraban sus estímulos.

El centro “La lucertola”, gracias a un proyecto de construcción del juego ecológico, descubrió el centro para la cultura lúdica del ayuntamiento de Turín y el maestro Giancarlo Peremprunner, dándose cuenta de la importancia del juego para la educación de los niños, y llevando entonces muchas de sus elecciones futuras hacia esa dirección.

## El fenómeno del juego

El juego es un fenómeno muy complejo que se puede colocar en al menos tres niveles: 1) la extensión (el juego no es un fenómeno exclusivamente infantil sino que se encuentra tanto en el adulto como en el animal; no se halla en una sola formación cultural sino que atraviesa espacio-temporalmente todas las sociedades); 2) la enorme variedad de formas que puede adquirir (el lenguaje común llama juegos a formas de actuar diferentes, como construir una cometa, jugar a las cartas, fingir conducir un coche, apostar dinero a la *roulette*, columpiarse); 3) una amplia serie de perspectivas teóricas y de investigación a través de las cuales se ha tratado de conceptualizarlo (psicología cognitiva, antropología, pedagogía, lingüística).

Para definir el juego no es suficiente decir: “el juego expresa” o “el juego sirve para”. Queda claro que se juega y que algo une a los que juegan, así como es cierto que diferentes juegos tienen su propia especificidad, que las formas comunicativas que se activan son paradójicas y que el juego es al mismo tiempo libre y reglado, gratuito y productivo, transgresor y adaptativo.





En el fenómeno juego me parece que una distinción fundamental es expresada a la perfección por las dos palabras inglesas: *game* y *play*. Es decir, el juego aúna sistemas codificados con una estructura formal caracterizada por reglas y la actividad particular de quien se coloca dentro de un marco paradójico dibujado entre lo que se considera realidad y lo que no.

## El juego creador

De los muchos aspectos que atañen la importancia del juego en los niños me parece necesario subrayar la influencia del juego en el desarrollo de la fantasía. Hacia el final del segundo año de vida en el niño se nota que ciertos tipos especiales de juegos ya están en ciernes, se trata de los juegos de fantasía. Éstos se expresan plenamente hacia los seis años e influyen en gran medida el desarrollo de la creatividad infantil. Los niños y los adultos también utilizamos la fantasía todo el rato para interpretar las cosas, tratando de entender lo que está fuera de nuestro alcance. Y todo el sistema emocional depende de la manera en la que uno imagina lo que no llega a sus sentidos. Cuando los niños tienen miedo, o no se encuentran a gusto, cuando se les ocurre una idea, siempre entra en juego el acto de fantasear. Melodías de imágenes para juegos creativos que no sólo ayudan a descubrir el mundo, sino que también son medios para educar las cualidades morales. Esto se ve claramente en los niños en el parvulario que a menudo juegan en grupos. Su empeño en ese momento se concentra en alcanzar un objetivo común.

## Tiempos modernos

Mi relación con la tecnología es problemática, me inquieta, siento que todo lo que nos rodea es naturaleza transformada y dominio sin posibilidades. No hay tiempo para comprender, asimilar, reflexionar, decidir si acoger o rechazar. La tecnología está encima de uno y no te da margen y al mismo tiempo no puedes prescindir de ella.

A veces, cual fiel seguidor de Ludd, destruyo algo, cosas mías, no me meto con las cosas de los demás, el móvil o un portátil o un televisor por ejemplo. Es fácil suponer que se trata de ataques histéricos, completamente ridículos, más propios de un "lúdico" idiota que de un "luddista". Es posible que dependan de una moderada

posesión psicótica, o quizá del deseo de celebrar un ritual, un culto tribal con conjuros.

## Confusión dominante

La cuestión es que el mundo de la técnica a veces es bruto, sobre todo cuando aumenta la potencia física del hombre y por ende la posibilidad de cometer un daño todavía mayor, mientras que las posibilidades del bien quedan atrofiadas. Te lleva a perder el sentido de la medida, te acostumbra a no ver la Tierra como un lugar en el que habitar, como pensaban los griegos, sino como un lugar que hay que dominar y consumir hasta su desgaste.

Es como si te hubieran condenado a bañarte sin pausa en un jacuzzi, tienes que flotar junto con millones de nuevas herramientas "amigas"... Un brumoso imperio de la indistinción, que confunde lo alto y lo bajo, lo público y lo privado, lo derecho y lo curvo, el satisfecho del hambriento, el objeto solitario y los montones, la interioridad y la exterioridad. Es un *patchwork*, una invasión de un ultracuerpo tecnológico, una manta de Linus desarticulada y loca que tienes que chupar. Tomados de uno en uno, los objetos son problemáticos y habría que interrogarlos: ordenador, ascensor, acondicionador, reloj digital, fotocopidora, bolsa de plástico, herramientas de información... ¡Quién puede hacer esto!

Encima de mí brilla la luz del neón, que representa lo viejo y lo nuevo de las viviendas, la edad de la piedra y del espacio, polaridades fusionadas entre la desolación y la exaltación, acuario y prisión. ¿Qué posibilidades hay de quitarse de encima esta luz catódica y fluorescente que convierte mi cara en un fantasma marchitado por el post-humanismo? Por esta razón digo que el mundo de la técnica es el banco en el que nos hemos encallado. Estancados hasta en el lenguaje, ya que las palabras y los pensamientos que somos capaces de expresar son tan limitados... aunque sólo fuera para expresar nuestra inadecuación.

## Sobre los modelos

Los objetos con los que se relacionan los niños de hoy en día son mecanismos tecnológicos, objetos estratégicos, que implican relaciones de fuerza, una intervención racional y concentrada, orientada en una cierta dirección que no es sólo el consumo. Los juguetes también. A los niños los vemos fuertemente atraídos, a lo mejor



poseídos por ellos, y esto es por la razón de que los primeros que se dejan seducir y conquistar son los adultos. Imponen modelos, se acompañan a potentes campañas de persuasión y de publicidad... Caerían en un instante si sólo se les permitiera practicar la autonomía y la alter-nativa del juego de siempre en calles y plazas con sus coetáneos.

## Sobre lo importante. Las canicas

Arrastro la pasión por las canicas desde la infancia. Jugaba con los amigos en las tardes de invierno después de la escuela, las calles eran de tierra, el lugar perfecto para este juego, alguien dibujaba esquemas geométricos o cavaba pequeños agujeros. Las canicas eran de terracota pero existía también una canica de vidrio que encontrábamos en los bares dentro de las botellas del seltz, las "vetroniche" (de vidrio en español) y eran muy apreciadas. Durante el verano nos encontrábamos en la playa para construir circuitos con curvas parabólicas, puentes, pistas en forma de anillo, y jugábamos con canicas de plástico con las imágenes de los ciclistas del *Giro d'Italia*.

## El secreto de las canicas

El secreto de las canicas es la felicidad de algo que acontece, un buen tiro, un amigo que reconoce tu habilidad, una bolsita de canicas que repartes con quien no tiene. Cuando juegas a las canicas, si haces un tiro a *cricco* para golpear la de un adversario, se apodera de ti un vértigo inexplicable. Te mueves utilizando formas perfectas y totales, como un demiurgo o el creador de un universo. Por otro lado, ¿no era una canica el andrógino original?



## La naturaleza del bigliodromo, circuito para canicas

Estos circuitos se construyen para complicar el juego, imitando las actividades prevalentemente competitivas de los adultos. Los niños construyen sencillos circuitos en madera, con toboganes que se apoyan en estructuras más o menos estables donde dejar caer las canicas. Si no hacen pistas en las orillas de un río. Se puede construir un circuito sencillo y muy eficaz con una caja de zapatos con cinco agujeros numerados. En Siena, los niños juegan con "Barbieri", literalmente barberos, canicas de madera con los colores de los barrios de la ciudad. Las canicas van corriendo a lo largo de una pista de tres pisos que reproduce las carreras de los caballos del "palio". La invención de los esquemas que se pueden dibujar en el terreno ha ido evolucionando junto con la construcción de pequeños mecanismos más o menos complejos. Un resto arqueológico del siglo V, que se encuentra en el Museum für Byzantinische Kunst de Berlín, representa un juego de canicas en forma de tobogán realizado en mármol del Proconneso, atravesado por una serie de

galerías transversales con recorridos por caída. Probablemente las canicas de colores diferentes, a medida que corrían hacia abajo, iban cayendo en los canales internos y se mezclaban sin que ninguna de ellas pudiera influenciar el orden en el que habían entrado, hasta que rodando sin parar llegaban a entrar en un "tubos" vertical, una sobre la otra, y de esta manera dejaban patente el resultado.

Los circuitos para canicas son fórmulas, encantamientos, construcciones enigmáticas que pueden aplacar a los espíritus o desencadenar manías. Normalmente nacen a partir de la observación de cosas comunes, modificadas a un nivel fantástico, traducidas en mecanismos fantásticos, pero también a partir de la observación de cuadros como *Juegos infantiles* de Bruegel, o descubriendo un recorrido parabólico en un texto de geometría no euclídea o leyendo las maravillosas aventuras de Qwfwq en las *Cosmicómicas* de Calvino.

## El profesor Baldazar. El alter ego

Profesor Baldazar es un apodo que me dieron los niños hace años, a lo mejor es-

taban pensando en un inventor con la cara seria y al mismo tiempo graciosa, es decir la máscara que me pongo para esconder las ganas de jugar y construir con las manos los objetos lúdicos que voy a utilizar.

No entiendo si esa percepción de los niños ha condicionado mi manera de trabajar: a veces me ha parecido interpretar un personaje salido de un melodrama burlesco cuyas líneas podrían ser las siguientes: "¡Dale los juguetes a los niños, aunque ellos acaben rompiéndolos!".

Hace años que esta locura se traduce en un trabajo de investigación, desarrollo, construcción y donación de algo que ellos acabarán indefectiblemente estropeando. Muchas personas definen esta manera de actuar de los niños como grosería. Baudelaire, hablando de la costumbre de los niños de romper los juguetes, decía: "La mayor parte de los críos sobre todo quiere ver el alma; algunos, después de haberlos utilizado durante mucho tiempo, los otros, enseguida". ¡Todo lo contrario de grosería o incapacidad de cuidar las cosas! ◀▶

**Nota:** Todas las imágenes de este artículo pertenecen al libro *Tintinnabula*

### Bambini

